

Corpus

L'EPS au collège au lycée

de la 6<sup>e</sup>  
à la 3<sup>e</sup>

Nouveau !

# EPS au collège: mode d'emploi



Un ouvrage indispensable pour enseigner  
l'EPS au collège en conformité avec le programme de 2008.

Une méthodologie complète de l'enseignement de l'EPS est  
développée, de la détermination des contenus  
d'enseignement jusqu'aux mises en œuvre pédagogiques

17 APSA

plus de 110 fiches d'enseignement

deux niveaux de compétences

des épreuves d'évaluation

des propositions pour

la leçon

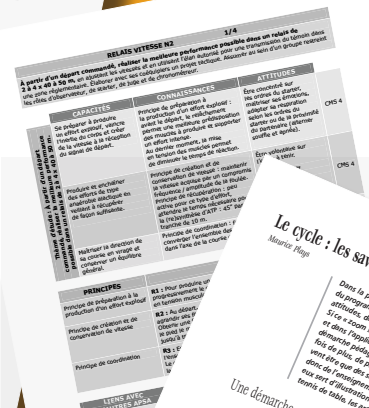
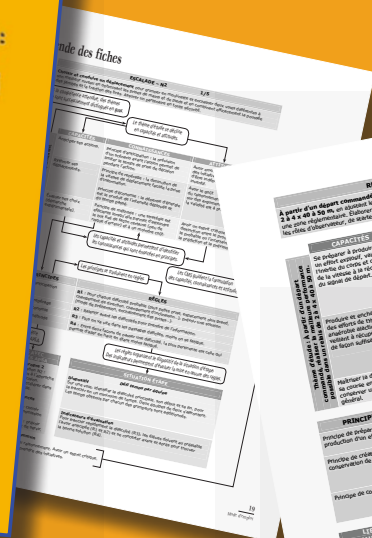
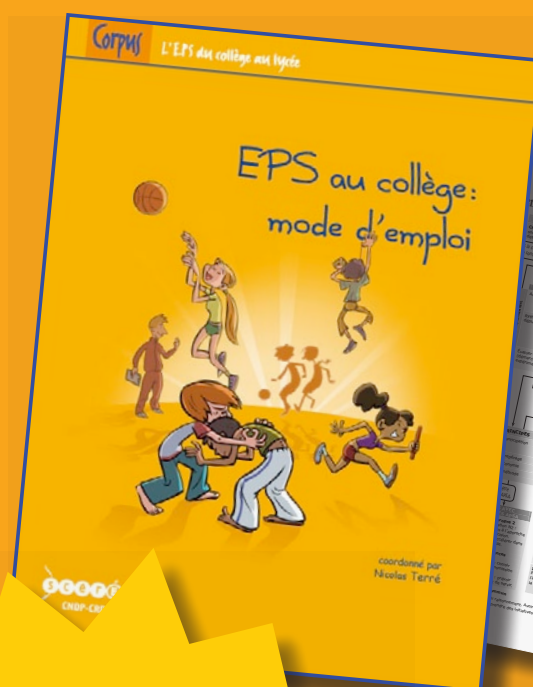
le cycle

la scolarité

des outils pour travailler  
en interdisciplinarité

22,50 €

**SCÉRÉN**  
CNDP-CRDP



TENNIS DE TABLE - N1			
3/4			
En simple, rechercher le gain lors d'une rencontre en assurant la continuité de l'échange, en coup droit ou en revers et en profitant d'une situation favorable pour le rompre par une balle placée intentionnellement ou accélérée. Assurer le contrôle des points et remplir une feuille d'observation.			
CAPACITÉS	CONNAISSANCES	ATTITUDES	
Repérer une situation favorable.	Principe de lisibilité : en prenant les informations sur l'adversaire et la balle, il est possible de lire son intention et d'anticiper les actions (voir fiche 2) : - situation favorable : balle haute et/ou près du filet et/ou avec peu de vitesse et/ou adversaire décalé ou loin de la table.	Être attentif. Alter chercher les informations.	CHS 3 CHS 4
Orientier les surfaces de frappe de façon précise ; modifier la trajectoire.	Principe de réduction - augmentation des espaces : - la création d'une crise spatiale crée un déplacement de l'adversaire et peut le mettre en difficulté ; - perception de l'espace de jeu.	Prendre l'initiative dans l'échange.	CHS 3 CHS 4
Accélérer la balle.	Principe de réduction - augmentation des durées : la création d'une crise temporelle limite le temps de réaction de l'adversaire et peut le mettre en difficulté.	Accepter la prise de risque contrôlée.	CHS 3 CHS 4
PRINCIPES	RÈGLES		
Principe de lisibilité	R1 : Si la balle est haute, il est plus facile de l'accélérer en la frappant. R2 : Si la balle est proche du filet, un angle plus grand peut être trouvé. R3 : Plus la balle est lente, plus il est facile d'agir dessus. R4 : Plus l'adversaire doit parcourir de distance, plus il est difficile de renvoyer la balle. R5 : Plus la balle est accompagnée longtemps, plus il est facile de modifier la trajectoire. R6 : L'orientation du corps ainsi que l'orientation des surfaces de frappe déterminent la direction de la balle. R7 : Si la balle est frappée plus tôt après le rebond, l'adversaire a moins de temps pour la direction de la balle. R8 : La balle peut être accélérée (raspe) ou ralentie (bloc). R9 : Plus l'accélération du mouvement du bras est grande, plus la balle va vite (raspe ou bloc). R10 : Plus la puissance est importante, plus la précision est difficile. Il convient donc d'ajuster le rapport puissance - précision en fonction de l'effet recherché.		
LIENS AVEC D'AUTRES APSA	SITUATION ÉTAPE		
Compétence propre 4 : - orientation : position du volant, orientation de la raquette, accélération. Sports collectifs : tir et passe.	Les couleurs Dispositif : Chaque moitié de table est divisée en trois parties égales dans le sens de la longueur. Dix services chacun alternés. Les trois premières frappes doivent être « autres » (milieu de table sans grande vitesse). À partir de la quatrième, les deux joueurs peuvent table sans grande vitesse). - « à l'aise » ou accélérée = 1 point. - « à l'aise » ou accélérée = 1 point.		

## Protocoles de mise en œuvre

Un travail important pour un enjeu de taille

Il n'est pas possible, pour l'heure, de proposer en intégralité les apprentissages fondamentaux, ni de présenter un « livret des maîtrises essentielles » se déclinant en un travail conséquent qui est en cours et dont cette contrainte n'est que l'ébauche.

Pour autant, l'enjeu est très important puisqu'il doit permettre de se concentrer sur le choix de contenus significatifs à transmettre aux élèves, valables dans plusieurs fois à des unités d'apprentissage. Cette démarche archéologique des savoirs, pour reprendre l'expression de Michel Deleury et Nicolas Terré (voir page 16), conduit vers la notion d'apprentissages fondamentaux, de principes communs à l'ensemble des activités physiques, sportives et artistiques. Et c'est justement la maîtrise de principes fondamentaux, à leur tour, sous forme de règles qui doit permettre à chaque élève d'acquiescer un ensemble de connaissances généralisables. Regroupées dans un livret de « maîtrises essentielles » (voir pages 196 à 204), ces connaissances pourraient constituer, pour l'enseignement au collège, le point de départ de toute démarche transversale.

la transversale cirque et danse



Pour s'informer : [www.crdp-nantes.fr/edition](http://www.crdp-nantes.fr/edition)



Pour commander : [www.sceren.com](http://www.sceren.com)